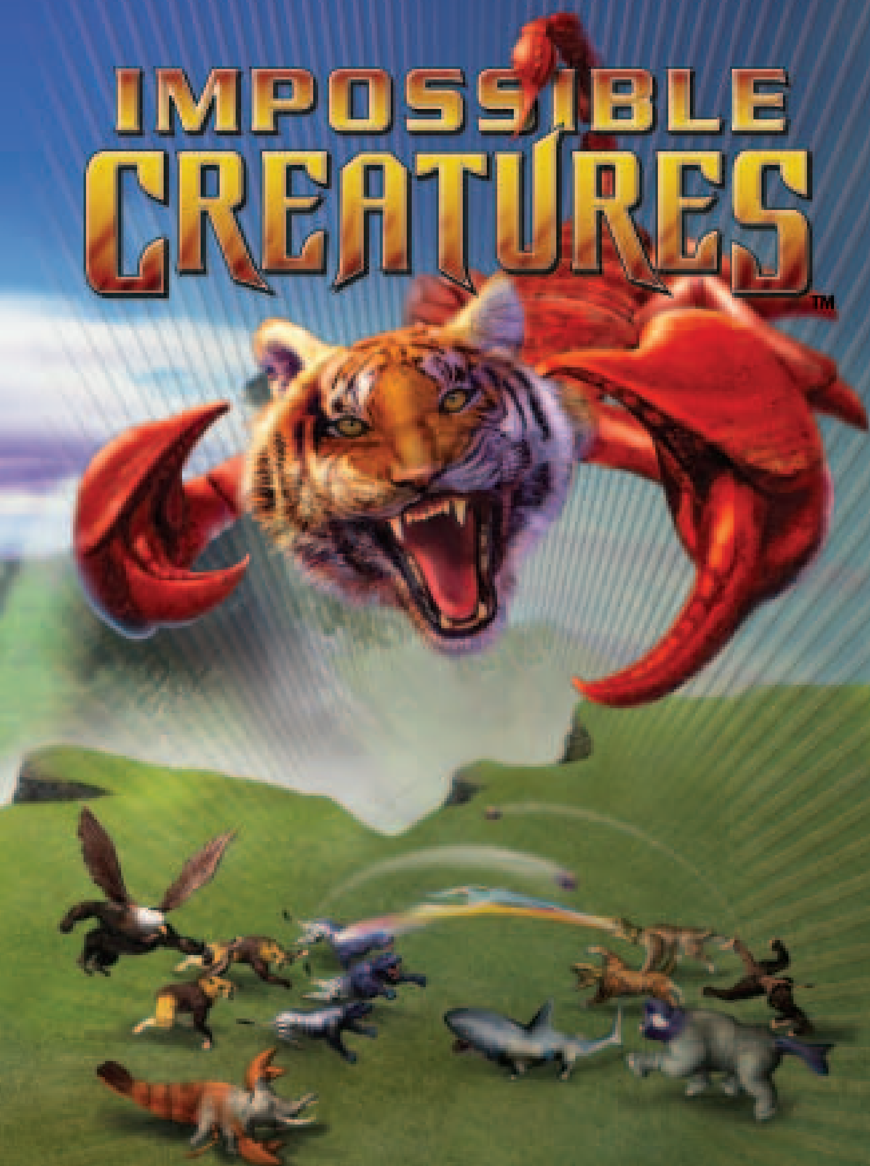

IMPOSSIBLE
CREATURES™

Sikkerhetsadvarsel

Om fotosensitive anfall

Noen få mennesker kan oppleve anfall når de eksponeres for enkelte visuelle bilder, inkludert blinkende lys og mønstre som kan forekomme i videospill. Selv mennesker som ikke før har opplevd epileptiske anfall, kan ha en udiagnostisert lidelse som kan forårsake disse "fotosensitive epileptiske anfallene" når de ser på videospill.

Disse anfallene kan ha en rekke symptomer, inkludert svimmelhet, synsforstyrrelser, øye- eller ansiktsammentrekninger, rykninger i armer og ben, desorientering, forvirring eller midlertidig tap av bevisstheten. Anfallene kan også føre til bevisstløshet og krampetrekninger som kan føre til skade fordi man faller eller slår seg på gjenstander i nærheten.

Stans spillet umiddelbart og oppsøk lege hvis du opplever noen av disse symptomene. Foreldre må være oppmerksomme på disse symptomene og spørre barna om dem – barn og ungdom har større sannsynlighet for å oppleve slike anfall enn voksne.

Faren for fotosensitive epileptiske anfall kan reduseres ved at man tar følgende forholdsregler:

- Spill i et godt opplyst rom.
- Ikke spill når du er døsig eller utmattet.

Hvis du eller noen i din familie har opplevd anfall eller epilepsi, må du kontakte lege før du begynner å spille.

Informasjonen i dette dokumentet, inklusive URL og andre referanser til Internett og nettsteder, kan endres uten varsel. Med mindre annet er sagt, er eksemplene på selskaper, organisasjoner, produkter, domenenavn, epostadresser, logoer, mennesker, steder og begivenheter beskrevet i denne håndboken oppdiktet, og det antydes ingen tilknytning til virkelige selskaper, organisasjoner, produkter, domenenavn, epostadresser, logoer, personer, steder eller begivenheter, og man skal heller ikke slutte seg til en slik tilknytning. Overholdelse av alle gjeldende lover om opphavsrett er brukerens ansvar. Uten at rettighetene i henhold til opphavsrett begrenses, kan ingen del av dette dokument gjengis, lagres i eller plasseres i et gjenfinningssystem, eller overføres i noen form eller på noen måte (elektronisk, mekanisk, fotokopiering, registrering eller på annet vis), eller for noe formål, uten uttrykkelig skriftlig tillatelse fra Microsoft Corporation.

Microsoft kan ha patenter, patentsøknader, varemerker, opphavsrettigheter eller andre former for intellektuell eiendomsrett som dekker emnet i dette dokumentet. Bortsett fra det som uttrykkelig er fastsatt i skriftlige lisensavtaler fra Microsoft, gir utleveringen av dette dokumentet deg ingen lisens på disse patentene, varemerkene, opphavsrettighetene eller andre former for intellektuell eiendom.

© 2002 Microsoft Corporation. Alle rettigheter forbeholdt. Microsoft, Windows, Windows NT, og logoet for Microsoft Game Studios er enten registrerte varemerker eller varemerker for Microsoft Corporation i USA og/eller andre land/områder.

© 2002 Relic Entertainment Inc. Med enerett.

Utviklet av Relic for Microsoft Corporation.

Impossible Creatures, Impossible Creatures-logoen, Relic og Relic-logoen er varemerker for Relic Entertainment Inc.





Bruker Bink Video, © 1997-2002 for RAD Game Tools, Inc.



Benytter Miles Sound System, Opphavsrett 1991-2002 ved RAD Game Tools, Inc.

Navnene på faktiske selskaper og produkter som nevnes her, kan være varemerker for sine respektive eiere.

Innhold

Velkommen til Impossible Creatures....................................4

Komme i gang....................................5

Få hjelp....................................5

Main Menu (Hovedmenyen)....................................6

Rollefigurer....................................7

Spillet....................................9

Teknologisekvenser....................................10

Lage dyr....................................13

Spill med flere spillere....................................25

Medvirkende....................................28

Teknisk støtte....................................29

Grunnleggende kommandoer....................................Baksiden av omslaget



Velkommen til Impossible Creatures

Velkommen til *Impossible Creatures™*, et strategispill i sanntid med kamp og oppdagelsesreiser, der fantasi og eksperimentering er dine viktigste allierte i kampen mot det onde.

Året er 1937, og du er Rex Chance, elegant reisende over hele verden, krigsreporter og berømt eventyrer. Du har brukt mesteparten av livet på å utforske Afrikas villmark, Antarktis' ismasser og Amazonas' dampende jungel. Du har sett alle jordens uhyrer ... tror du, i hvert fall.

Du har nettopp hørt nyheter fra din far, genetikeren Dr. Eric Chanikov, som forsvant for mange år siden. Nå, plutselig, bønnfaller han deg om å møte ham. Du flyr til Isla Variatas sør i Stillehavet der din far fortsetter sin forskning på oppdrag fra den rike industrimagnaten Upton Julius. Men det som starter som en uskyldig gjenforening, endrer seg raskt til en sur opplevelse når du står ansikt til ansikt med Sigma-teknologien

Hva er Sigma-teknologi? Tenk deg å besitte teknologien for å kombinere to ulike dyr og lage en helt ny skapning. Flygende elefanter, kjempemaur, amfibiehaier... alt du kan tenke deg. Mulighetene er svimlende! Hvilke fordeler kan det føre med seg? Hva slags ondskap kan det skape?

Komme i gang

Slik installerer du Impossible Creatures

Sett CD-platen med *Impossible Creatures* inn i CD-ROM-stasjonen. Klikk Express Install (Lyninstaller) i vinduet Installasjon hvis du ønsker en standardinstallasjon uten flere spørsmål. Ellers, hvis du vil installere spillet på et annet sted enn standardstedet, klikker du på Install (Installer) og følger instruksjonene på skjermen.

Hvis installeringen ikke starter automatisk, eller hvis du ønsker annen relevant informasjon, kan du lese Readme-filen på CD-ROM-platen *Impossible Creatures*.

Slik spiller du Impossible Creatures

Dobbeltklikk på **Impossible Creatures**-ikonet på skrivebordet

Hvis det ikke ble laget et ikon, klikker du på **Start** og velger Programmer/Microsoft Games/ Impossible Creatures. Deretter klikker du på **Impossible Creatures**



MARKØRTEKST

I *Impossible Creatures* brukes markørhjelp i stor grad. Når du flytter markøren over en funksjon, enhet, kommandoknapp, et objekt osv., vises en hjelpetekst.

TUTORIAL (OPPLÆRING)

Lær deg å spille *Impossible Creatures*. Klikk på **Tutorial (Opplæring)** på hovedmenyen. Du kan også starte opplæringen når du starter et nytt spill for én spiller.

KOMMANDOER

Du finner en liste med grunnleggende tastaturkommandoer under „Kommandoer" på omslaget bak. Hvis du vil se en full liste over kommandoer, kan du slå opp i dokumentet „IC Commands.rtf" i mappen **Goodies** som ligger i katalogen hvor du installerte *Impossible Creatures*.

HJELP PÅ INTERNETT

Hvis du vil lære mer om *Impossible Creatures*, kan du gå til **www.microsoft.com/games/impossiblecreatures** eller **www.impossiblecreatures.com**



HOVED MENY



CAMPAIGN (KAMPANJE)

Med dette alternativet får du en rekke beslektede scenarier med opptegnelser om Rex Chance-historien. De spilles i rekkefølge ut fra forhåndsbestemte seiersbetingelser.

PLAYER VS. COMPUTER (SPILLER MOT DATAMASKIN)

Med dette alternativet får du enkeltstående, kortere kamper der du velger din egen hær, hærene til motstanderne, spilltype og kartet over området hvor handlingen foregår.

MULTIPLAYER (FLERE SPILLERE)

Spill sammen med andre spillere for å få kamp i sanntid. Slå opp i avsnittet «Spill med flere spillere» på side 26 hvis du vil lese mer.

ARMY BUILDER (HÆRBYGGER)

Velg dyrene for hæren din. Velg fra en liste over ferdiglagde dyr eller utform dine egne hybrider. Slå opp i avsnittet «Lage dyr» på side 12 hvis du vil lese mer.

TUTORIAL (OPPLÆRING)

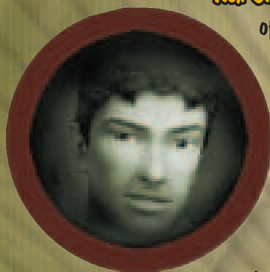
Lær det viktigste for å kunne spill *Impossible Creatures.*

OPTIONS (ALTERNATIVER)

Rediger spillerprofil eller lyd- og grafikkinnstillinger.



ROLLE-FIGURER



Rex Chance er en eventyrer, krigsreporter og berømt oppdagelsesreisende med hele verden som arbeidsplass. Hans medfødte evner som speider og historieforteller har skaffet ham en stor tilhengerskare: tusenvis av lesere følger med på hvert et ord fra ham når han spinner eventyrlige fortellinger i sin ukentlige avisspalte. Men Rex bærer på en hemmelighet. Han husker lite fra sin ungdom. Han ville ha byttet bort alle sine eventyr mot sin eneste virkelige søken, å finne sin far, Dr. Eric Chanikov, som forsvant da Rex bare var en baby. Rex er overbevist om at bare ved å finne sin far kan han håpe på å finne ut hvem han er og hvor han kom fra.

Lucy Willing er en lynskarp, ung vitenskapskvinne og medoppfinner av Sigma-teknologien. I årevis har hun arbeidet nært sammen med Dr. Chanikov for å hjelpe ham med å foredle denne kompliserte vitenskapen. Hun tror at Sigma kan brukes til å forbedre menneskeheten. Hun er ikke klar over Upton Julius sanne natur eller hans onde hensikter.





Upton Julius er en rik industriherre som har finansiert utviklingen av Sigma og planlegger å bruke den til å beskytte hans liv i luksus. Den forestående krigen i Europa nører opp under hans paranoia, og han forbereder seg til å lansere et eget initiativ for å stanse eventuelle inntrengere. Han lar ingenting – og ingen – stå i veien for seg.





Velika LaPette er en dyktig pilot med en skarp hjerne for taktikk. Hun elsker å fly og liker skitten kamp med gift og pest. En slu kvinne, kanskje var hun den sanne "makten bak tronen."



Whitey Hooten er en tidligere hvalfanger som ikke føler seg hjemme andre steder enn i det iskalde klimaet i Arktis. Han er en stor og kraftig mann som ser på kompromiss som en svakhet. Han liker å straffe og rakke ned på sine følgesvenner. Han er ikke spesielt smart, men hans rå styrke og heftige temperament gjør stort inntrykk på andre.



Dr. Otis Ganglion er veterinær, men ikke på grunn av kjærlighet til dyr. Han skaffet seg et renommé ved å lage alle mulige slags merkelige dyrenumre som han falbød til omreisende forestillinger med pussige vesener over hele Amerika. En kortvokst mann, men det han mangler i høyden, tar han igjen i ondskap. Han er en klassisk gal vitenskapsmann.



Din rolle

Det er opp til deg å finne og ødelegge laboratoriene til Upton Julius og hans yngel... men du må komme deg forbi hærene deres først. Laboratoriet er nøkkelen til Sigma-teknologien. Ødelegg fiendens lab, og alt er over for dem.



For å lære det spesielle formålet med hvert spillscenario klikker du på knappen Objectives (Formål) mens du spiller.

Forberede seg på konflikt

Det er mye du må gjøre før du våger å konfrontere Uptons hærer.

SPEIDER

Studer kartet for å finne ressurser og fiender. Områder på kartet blir åpenbart etter hvert som enhetene dine passerer gjennom dem. Du kan også vise hele kartet ved hjelp av funksjonen radar pulse (radarpuls) i lab'et (laboratoriet).

SAMLE RESSURSER

Du bruker ressurser hver gang du utfører forskning, bygger strukturer eller lager enheter. Ressurser omfatter:

Coal (Kull)	Samle kull fra haugene som finnes spredt utover landet.
Electricity (Elektrisitet)	Bygg lightning rods (lynstolper) og electrical generators (strømgeneratorer) for å produsere den el-kraften du trenger.

SAMLE GENETISKE PRØVER

(Kun Campaign- (kampanje-) spill.) Genprøver mottas som belønninger for å hjelpe landsbyboere osv., eller ved å sende Rex ut for å spore opp og hente dem fra ville dyr som vandrer omkring.

UTFØRE FORSKNING

Bruk Lab (laben), research clinic (forskningsklinikken) og genetic amplifier (genetikkforsterkeren) til å forske på avansert teknologi. Med ny teknologi kan du lage nye strukturer, forbedre strukturer som alt finnes, styrke evnene til følgesvennene og lage dyr rangert på høyere forskningsnivåer. Jo høyere rangering, desto mer kraftfullt er dyret.



UTFORME DYR

Bruk Sigma-teknologien til å utforme blåkopier for dyrene til hæren din. Creature chamber (dyrekammeret), water chamber (vannkammeret) og air chamber (luftkammeret) benytter blåkopiene til å lage dyr mens spillet pågår. Se „Lage dyr" på side 12 for å lære mer.

LAGE DYR

Bruk dyrekammeret, vannkammeret og luftkammeret til å lage dyr. Du vil trenge masser av dem for å beskytte lab'et (laboratoriet) og nedkjempe fiendtlige uhyrer.

LAGE FØLGESVENNER

Bruk laboratoriet til å lage følgesvenner. Du vil trenge dem til å samle ressurser og bygge strukturer.

BYGGE STRUKTURER

Du starter et nytt spill automatisk med et laboratorium, men du må bygge flere strukturer. (Ikke alle strukturer er tilgjengelige for alle spill.) Strukturene omfatter:

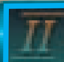
Ressurs	Lightning rods (lynstolper), electrical generators (strømgeneratorer) og workshops (verksteder) brukes til å samle inn og lagre ressurser.
Forskning	Research clinic (forskningsklinikken) og genetic amplifier (genetikkforsterkeren) oppgraderer teknologien og forbedrer egenskapene til enhetene.
Forsvar	Bramble fences (tornegjerder), soundbeam towers (lydstråletårn) og anti-air towers (antiluft-tårn) er effektive for å forsinke angrep.
Enhet	Du trenger creature chamber (dyrekammeret), air chamber (luftkammeret) og water chamber (vannkammeret) til å lage de dyrene du har behov for.



Teknologi-sekvenser


Lab


Følgesvenn


Forskningsnivå 2

Du må ha samlet nok kull og/eller elektrisitet før du kan bygge strukturer og/eller utføre forskning.


Dyrekammer


Dyr på nivå 1


Advanserte strukturer (krav: Lynstang)


Genetikk-forsterker
Forskningsklinikk


Tornegjerde


Antiluftstårn


Lydstråletårn


Landingsplass


Verksted


Lynstang


Strømgenerator (må bygges på en beysir)


Geneforsterker

Dyreoppgraderinger


Vannkammer (krav: Forskning på nivå 2)

Svømmende dyr og amfibiedyr


Forskningsnivå 3


Forskningsnivå 4


Forskningsnivå 5


Luftkammer (krav: Forskning på nivå 3)

Flygende dyr


Dyr på nivå 2 (krav: Forskning på nivå 2)


Dyr på nivå 3 (krav: Forskning på nivå 3)


Dyr på nivå 4 (krav: Forskning på nivå 4)


Dyr på nivå 5 (krav: Forskning på nivå 4)

Følgesvennoppgraderinger


Forsterk bygningsintegritet


Lydstråletårn, oppgrader


Forsterk tornegjerde (krav: Forskning på nivå 4)


Forsterk elektrisk rutenett (krav: Forskning på nivå 4)


Radarpuls (aktiveres i lab)


Gyrokopter

Geoturbin-oppgraderinger

Ressurs

Forskning

Enhet

Forsvar

Lage dyr

Sigma-teknologi gir deg muligheten til å kombinere de genetiske blåkopiene av to dyr til en enkel blåkopi av et hybriddyr. Blåkopien brukes av creature chamber (dyrekammeret), water chamber (vannkammeret) eller air chamber (luftkammeret) til å generere dyrene mens spillet pågår.

Army Builder (Hærbygger)

Bruk Hærbyggeren til å sette sammen din hær av hybriddyr. Blåkopiene av opptil ni typer dyr kan innføres i en enkelt hær. Velg dine dyr fra dyrehagen med hybriddyr, eller bruk Combiner (Kombineringsverktøyet) til å utforme ditt eget.



Du kan åpne Hærbyggeren fra hovedmenyen eller ved å trykke på ikonet Army Management (Administrere hæren) under campaign (kampanje)spill. (Når det gjelder spill med multiplayer (flere spillere) og player vs.
computer (spiller mot datamaskin), er det ikke mulig å åpne Hærbygger; hæren må være valgt før du starter spillet.)



Første gang du bruker Army Builder (Hærbyggeren), blir du spurt om du vil ha instruksjoner om bruken. Etter det klikker du på spørsmålstegnikonet for å få et oppfriskningskurs.





Army Builder (Hærbyggeren) gir et sammendrag av trekkene til skapningene i den hæren du har nå. Fra dette skjermbildet kan du sammenligne kost/nytte-verdien for hvert dyr så vel som de fordeler og ulemper dyret har i kamp.



Klikk på ikonet Analyze Army (Analyser hær) for å analysere de sterke og svake sidene til hæren din.

ATTACKS (ANGREP)

Gir en oversikt over evnene til melee damage (nærkampskade) og range damage (avstandsskade) for de valgte dyrene. Melee damage (nærkampskade) er evnen til å påføre skade i nærkamp, for eksempel biting og kloring. Avstandsskade er evnen til å skade på avstand, f.eks. sprøyte gift og kaste splinter.

ABILITIES (EGENSKAPER)

Gir detaljert informasjon om kampegenskapene til de valgte dyrene i hæren. Se "Egenskaper for dyr" på side 17 for å lære mer.

RESSURSKOSTNADER

Viser hvor mye ressurser (kull og elektrisitet) det kreves for å lage dyret mens spillet pågår.

RESEARCH LEVEL- (FORSKNINGSNIVÅ)-RANGERING

Forskningsnivårangeringen for et dyr beregnes av datamaskinen ut fra dyrets angrepstyper, abilities (egenskaper), health (helse), defense (forsvar), speed (hurtighet), size (størrelse) og sight radius (synsradius). Når attributtene og egenskapene til et dyr forbedres, økes forskningsnivårangeringen og mengden av ressurser og tid du trenger for å lage dyret.



Combiner (Kombineringsverktøy)

Kombineringsverktøyet er hjertet i Sigma-teknologien. Det lager en ny kombinasjon av to stamdyr for å lage en blåkopi av et hybriddyr. Bruk kombineringsverktøyet til å velge abilities (egenskapene) du vil ha med i hybriden. (***OBS:*** Kombineringsverktøyet kan ikke krysse dyr som allerede er hybrider.) Hvis du ønsker forslag om kombinasjon av dyr, kan du se "Egenskaper for dyr" på side 17, hvor du kan lære mer.



Åpne kombineringsverktøyet ved å klikke på ikonet Combiner i Hærbyggeren. Blåkopiene av dyrene du utformer, blir lagret i hybriddyrehagen (Zoo of hybrids).



På samme måte som Army Builder (Hærbygger), inneholder skjermbildet Combiner (Kombineringsverktøy) en oversikt over angrepsegenskapene og research level- (forskningsnivå)-rangeringen til dyret som settes sammen.



Klikk på Kamera-ikonet for å lage et ikon for dyret som skal representere det i Hærbyggeren. Roter perspektivet på dyret ved å høyreklikke på bildet og dra musen.

Skjermbildet Zoo (Dyrehage) og animal selection (Velge dyr)

Det er to skjermbilder som du kan velge dyr fra: skjermbildet Zoo (dyrehage) (hvor blåkopiene for hybriddyrene lagres), og skjermbildet for valg av dyr (hvor blåkopiene av stamdyrene er lagret). Begge skjermbildene fungerer på samme måte. Den eneste forskjellen er hvilke typer dyr som bor i dem.

SKJERMBILDET ZOO (DYREHAGE) (HYBRIDDYR)

I skjermbildet Zoo (Dyrehage) er avtrykkene av hybriddyrene lagret. Velg fra hybridene du har utformet, eller fra listen over ferdiglagde dyr som fulgte med spillet.



Åpne hybriddyrehagen ved å klikke på ikonet zoo (dyrehage) i Hærbyggeren.

SKJERMBILDET VELGE DYR (STAMDYR)

Skjermbildet Animal Selection (Velge dyr) er stedet der kopier av over 50 stamdyr (ikke-hybrider) er lagret. Kombiner blåkopiene av stamdyr for å lage egne hybrider.

Det finnes bokstavelig talt tusenvis av mulige dyrekombinasjoner.

- Åpne skjermbildet for valg av dyr ved å klikke på knappen **Select Animal (Velg dyr)** i Kombineringsverktøyet.



Skjermbilder for dyrehagen

I likhet med skjermbildene Army Builder (Hærbygger) og Combiner (Kombineringsverktøy) inneholder skjermbildene Zoo (Dyrehage) og Animal Selection (Velge dyr) en oversikt over angrepsegenskapene og forskningsnivårangeringene til dyrene, samt generelle spesifikasjoner som cost (kostnader) i coal (kull) og electricity (elektrisitet), research level- (forskningsnivå)-rangering, defense (forsvar), speed (hurtighet), sight radius (synsradius) og så videre.



- Bruk filterknappene øverst på skjermen til å sortere dyrene etter de typene du ser etter.



Se etter informasjonsikonet på skjermbildet Velge dyr. Når du klikker på den, vises en grundig beskrivelse av det valgte dyret.



Creature abilities (Egenskaper for dyr)

Dette avsnittet oppsummerer de forskjellige egenskapene dyrene kan inneha.

ARTILLERY ATTACK (ARTILLERIANGREP)

Dyret sender av gårde et prosjektil som eksploderer på bakken og skader alt i nærheten av nedslaget.

BARRIER DESTROY (BARRIEREØDELEGGELSE)

Dyret har økt evne til å ødelegge bygninger og gjerder, og er immunt mot torner.

CAMOUFLAGE (KAMUFLASJE)

Usynlig for de fleste dyr. Blir synlig i korte perioder når det angriper eller bruker spesielle evner. (Merk at kamuflasjen fortsatt kan oppdages av anti-air towers (antilufttårn), radar pulse (radarpuls), og sonar pulse (sonarpuls).)

CHARGE ATTACK (START ANGREP)

Dyret vil gå inn i nærkamp. Det første angrepet gjør ekstra stor skade.

DIGGING (GRAVING)

Dyret kan grave under jorden, noe som gjør det umulig å oppdage for de fleste enheter og gir det ekstra beskyttelse mot de fleste angrep.

ELECTRIC BURST (ELEKTRISK STØT)

Dyret kan utlade et massivt elektrisk støt som skader alle dyr (også allierte).

FLIGHT (FLYGING)

Dyret kan fly. Det er også immunt mot de fartssenkende virkningene av en stink cloud (stinksky) (men ikke mot skadevirkningene).

FRENZY (RASERI)

Når dette blir utløst, gjør dyret mer skade i nærkamp og beveger seg raskere, men får også større skade fra angrep.



HERDING (FLOKKBESKYTTELSE)

Forsvarsegenskapene styrkes i nærheten av tre eller flere like dyr.

HIGH ENDURANCE (HØY MOTSTANDSKRAFT)

Dyret regenererer spesielle evner raskere (som stink cloud (stinksky), electric burst (elektrisk støt), sonar pulse (sonarpuls), osv.). Avviser også bevegelsesbegrensninger som følge av stinksky, poison (gift), sonic attack (lydangrep) og soundbeam towers (lydtårn).

HORNS (HORN)

Reduserer forsvarsrangeringen til dyret som angripes i nærkamp.

IMMUNITY (IMMUNITET)

Dyret er immunt mot stinksky, gift, plague (pest), poison touch (giftberøring) og venom spray (giftsprut).

KEEN SENSE (SKJERPET SANS)

Dyret kan oppdage kamuflerte og gravende enheter.

LEAP ATTACK (HOPPEANGREP)

Dyret hopper inn i nærkamp og påfører ekstra stor skade ved å angripe først.

PACK HUNTER (FLOKKJEGER)

Angrepsegenskapene styrkes i nærheten av tre eller flere like dyr.

PLAGUE (PEST)

Kan overføre skadelig pest når det angriper i nærkamp. Pesten blir spredt til andre fiendtlige dyr i nærheten. (Bæreren er immun.)



POISON (GIFT)

Skader og delvis lammer fiendtlige dyr, gjør bevegelsene deres langsommere en stund og reduserer skaden de gjør.

POISON TOUCH (GIFTBERØRING)

Dyret forgifter alle fiender det berører det, skader fienden, delvis lammer den og gjør den langsommere.

QUILL BURST (SPLINTKAST)

Massive splintkast gjør skade på alle dyr i omgivelsene (også allierte), og kan redusere fiendens forsvarsegenskaper.

RANGED ATTACK (AVSTANDSANGREP)

Dyret gjør skade på avstand ved å kaste prosjektiler osv.

REGENERATION (REGENERERING)

Dyre kan gjenvinne sin helse over tid.

SONAR PULSE (SONARPULS)

Viser et område på kartet i en kort stund. Avslører også kamuflerte og nedgravde dyr.

STINK CLOUD (STINKSKY)

Lager en midlertidig stinksky som lamslår fientlige enheter og får dem til å bevege seg langsommere. Allierte enheter inne i skyen er beskyttet mot avstandsangrep og artilleriangrep.

SWIMMING (SVØMMING)

Dyret kan svømme



Dyrets anatomi

De fleste egenskapene til et dyr er knyttet til de følgende sju delene av dyrets anatomi. Noen dyr har medfødte evner som ikke er knyttet til en bestemt del av anatomien. (Ikonene er bare eksempler.)



HODE

Bidrar til dyrets nærkampangrep, som bitt eller slag. Bidrar også til sight radius (synsradiusen) og sansene, som sonar. Kan også tilføre avstandsangrep, som å spytte gift.



KROPP

Det viktigste bidraget til et dyrs forsvar. For noen dyr påvirker den ground speed (bakkehastigheten).



FORBEN

Bidrar til et dyrs bakkehastighet, nærkampangrep og i noen tilfeller avstandsangrep.



BAKBEN

Bidrar til et dyrs bakkehastighet, evne til å leap (hoppe) og charge attack (gå i angrep).





HALE

Enkelte haler tilfører evnen til å svømme, mens andre haler har angrepsegenskaper, som giftbrodder.



VINGER

Gir et dyr evnen til å fly.



KLØR

Nyttige til nærkampangrep. For noen dyr gir klør evnen til å ødelegge bygninger og gjerder, og immunity (immunitet) mot bramble fences (tornergjerder).

MEDFØDT

Medfødte egenskaper omfatter herding (flokkbeskyttelse), frenzy (raseri), pack hunter (flokkjeger), regeneration (regenerering) og immunity (immunitet) mot gift. Disse er ikke knyttet til en bestemt del av anatomien.



Typer av dyr som kan bygges

Den beste måten å lære hvilke hybrider som fungerer best, er å eksperimentere på egen hånd. Følgende typer dyr vil imidlertid gi deg en velbalansert hær.

AMPHIBIOUS UNITS (AMFIBIEENHETER)

Amfibieenheter er mer allsidige og kan angripe på land og sjø i tillegg til å trekke seg tilbake til den relative tryggheten i vannet.

CLOSE COMBAT UNITS (NÆRKAMPENHETER)

Nærkampenheter gjør mest skade av alle typer enheter, og kan levere en masse spesielle egenskaper som poison (gift), horn (horn) (for angrep på barrierer) og plague- (pest-)angrep. Gode mot artillerienheter.

RANGED COMBAT UNITS (AVSTANDSKAMPENHETER)

Avstandsenheter er i stand til å angripe på avstand ved å skyte prosjektiler. Gode mot nærkampenheter.

ARTILLERY UNITS (ARTILLERIENHETER)

Spesialenheter som for eksempel sjimpanser og skyttefisk som skyter prosjektiler mot et område (ikke bare ett enkelt mål). Dette er en effektiv måte å drepe grupper av enheter på. Gode mot avstandsenheter, men svake mot nærkampenheter.

AIR UNITS (LUFTENHETER)

Flygende dyr kan krysse terreng som ellers er ufremkommelig.

WATER UNITS (VANNENHETER)

Vannenheter krysser hav, innsjøer og elver, og kan bombardere fiender på kysten fra den relativt trygge posisjonen som vann gir.



ENHETER MED KEEN SENSE (SKJERPET SANS)

Skjerpede sanser kan avsløre kamuflerte og gravende dyr.

HIGH DEFENSE- (HØYFORSVARS)-ENHETER

Høyforsvarsenheter som f.eks. skilpadder kan overse de fleste former for skade og utgjør flotte angrepsenheter.

RASKE ENHETER

Hurtighet er en effektiv måte å nærme seg eller flykte fra andre dyr på.

ENHETER MED HORNS (HORN)

Horn brukes for å overvinne fiendens forsvarsverker. Enheter med horn er spesielt effektive mot høyforsvarsskapninger.

ENHETER MED PINCERS (KLØR)

Enheter med klør gjør ekstra skade på bygninger, og er gode til å bryte ned forsvarsverker.

MEDFØDT

Bruk enheter som har medfødte egenskaper som egner seg for scenariet. Hvis for eksempel dyrene dine blir drept i stor hastighet, vil evnen til regenerering hjelpe dem å helbrede seg.



Prøvedyr

Som en hjelp for deg til å forstå hvordan et dyr kombineres og hvorfor, skal vi se på et prøvedyr og hvorfor dets egenskaper kan være nyttige.

SCENARIET

Vi vil angripe en leir omgitt av tornegjerder og beskyttet av langsomme skapninger.

HVA TRENGER VI?

Dyret bør være raskt og ha evne til å ødelegge tornebusker med immunitet mot torner.

HVORDAN FINNER VI ET SLIKT DYR?

Bruk skjermbildet Zoo (Dyrehage) for å søke etter et hybriddyr med egenskapene vi trenger. Hvis det ikke finnes noen, bruker du vinduet Animal Selection (Velge dyr) for å finne to stamdyr som har de ønskede egenskapene. Deretter bruker du Combiner (Kombineringsverktøyet) til å slå dem sammen til en enkelt hybrid. Når vi har funnet eller laget en hybrid, bruker vi Army Builder (Hærbygger) til å innrullere blåkopien av den i hæren.





HVA VALGTE VI?

I vårt scenario ble skorpionen og cheetahen kombinert til et dyr som kalles en "Cheetion". Vi valgte skorpionen på grunn av halen og klørne, slik at dyret ville få en brodd og klør. Vi valgte cheetah (cheetahen) på grunn av for- og bakbena, slik at vårt dyr både ville få stor hurtighet og evne til å hoppe.



Resultat: En "Cheetion"



HVA VAR DENS STERKE EGENSKAPER?

Klørne gir dyret vårt evne til å ødelegge gjerder, samt immunity (immunitet) mot virkningen av torner. Brodden kan brukes til å svekke fiendtlige enheter i nærkamp. Dyrets evne til å løpe fort hjelper det til å komme raskt unna et angrep, og om nødvendig kan det bruke sin hoppeevne til å angripe først i nærkamp. "Cheetionen" ville være god til hurtig angrep og tilbaketrekking.

OBS: I dette eksempelet konsentrerte vi oss bare om dyrets egenskaper. Når du skal velge to dyr som skal kombineres, er det også viktig å vurdere health (helse), sight radius (synsradius), cost (kostnad), research level (forskningsnivå) og size (støttelse).

HVA VAR SVAKHETENE?

Verken cheetahen eller skorpionen er svært store dyr, noe som svekker dens evne til å stå imot angrep. Ingen av dem har god synsradius eller godt avstandssyn. Derfor ville "cheetion"'en ikke være en god speider. Den ville vært i fare for avstandsenheter som raskt kunne slå den ut på avstand før den kunne reagere. Den mangler den kraft og tøffhet som kreves for et frontalangrep.



Spill med flere spillere

Opptil seks spillere kan delta i et bikkjeslagsmål, eller slå seg sammen i lag. Hvis du vil koble deg til et spill med flere spillere, velger du **Multiplayer (Flere spillere)** på hovedmenyen.

Oppkoplingstyper

LAN TCP/IP

Dette er standardoppsettet for **LAN**-spill. Spill spilles over et lokalnett (**LAN**). Du må ha et **LAN**-kort og være koblet til et lokalnett.

INTERNET TCP (INTERNETT TCP)

Spill spilles over Internett. Du må være tilkoblet via en Internett-leverandør.

IC ONLINE

Spill spilles over Internett med parskapende programvare. *Impossible Creatures* kopler seg automatisk til Internett via nettleseren din.

HENTE FREM STATISTIKKER

Klikk på knappen **IC Stats** for se statistikkene dine, som er lagret på nettet.



Slutte seg til eller være vert for et spill

SLUTTE SEG TIL ET SPILL SOM ALT FOREGÅR

Hvis du vil kople deg til et spill som alt foregår via Internett, klikker du på **Join Game (Bli med på eksisterende spill)** (på skjermbildet Spillobby).

VÆRE VERT FOR ET SPILL

Hvis du vil være vert for et spill, klikker du på **Host Game (Vær vert for et spill)** på skjermbildet Spillobby. Når du er vert for et spill, styrer du alle aspekter ved spillet. Du velger scenario, kart, tilgjengelige ressurser, kapasiteten til enheter og så videre.

Spilltyper

Det finnes tre typer spill for flere spillere (Multiplayer) som du kan bli med på eller være vert for:

DESTROY ENEMY LAB (ØDELEGG FIENDENS LAB)

Finn og ødelegg fiendens laboratorium før ditt eget blir ødelagt.

DESTROY ENEMY BASE (ØDELEGG FIENDENS BASE)

Finn og ødelegg fiendens base, inklusive laboratoriet og andre strukturer.

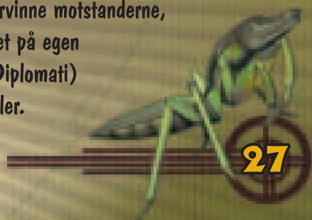
HUNT REX (JAKT PÅ REX)

Alle spillerne har sin egen Rex Chance. Din jobb er å jakte på fiendenes Rex og drepe ham.

Diplomati



Når du er med i et lagspill, bruker du skjermbildet Diplomacy (Diplomati) til å endre din diplomatiske stilling mot andre spillere. Du kan også dele ressurser (coal (kull) og electricity (elektrisitet) med andre spillere. Allier deg med andre spillere for å lage nye lag og overvinne motstanderne, eller bryte allianser med laget og vinne slaget på egen hånd. For å åpne skjermbildet Diplomacy (Diplomati) klikker du på ikonet Diplomacy mens du spiller.



Medvirkende

Medvirkende hos Relic
Regissør
Alex Garden
Produsent
John Johnson
Medprodusent
Jennifer Hawke
Design
Jay Wilson - Sjefsdesigner
Quinn Duffy
Andrew Chambers
Damon Gauthier
Programmering
Shane Alfreds - Sjefsprogrammerer
Shelby Hubick
Ian Thomson
Drew Dunlop
Francois Laberge
Dominic Mathieu
Johnathan Skinner
Cedric Lee
David Swinerd
Illustrasjoner
Andy Lang-Kunstnerisk leder
Arthur Shimizu - Sjefsillustratør
Erin Olorenshaw
Nick Carota
Craig Calvert
Angie Pytlewski
Joe Schober
Erich Salloch
Ronel Mendoza
Lyd
Crispin Hands - Lydregissør
Rob Plotnikoff, Greg Sabitz
- Taleredigering
Musikk
Jeremy Soule - Musikk til titteltema
Crispin Hands - Originalpartitur
Historie
Duane Pye / Jay Wilson
Administrativ stab
Alex Garden - Administrerende direktør
Ron Moravek - Daglig leder
Curtis Terry - Finansdirektør
Carol Richards - Kontrollør
Paula Fellbaum - HR-leder

IT-avdeling
Frank Roberts - IT-sjef
John Burton
Zech Prinz
Annet illustrasjonsmateriale
Dave Cheong
Allan Dilks
Richard Marchand
Dan Mayer
Kelly O'Hara
Mike Ottom
Dan Tudge
Arthur We
Annen designstøtte
Alan Miranda
Josh Mosqueira
Annen programmeringsstøtte
Yann Cleroux
Jason Dorie
Emory Georges
Anton Kirczenow
Kelvin McDowell
Sean Payne
Jim Rehn
Darren Stone

Medvirkende hos Microsoft
Programsjef
James McDaniel
Produktsjefer
Darren Trencher, Scott Lee
Sjef for forretningsutvikling
Jim Veevaert
Testing
Jeff Goetz - Sjefstester
David Eichorn
Joe Mullenix
Dennis Stone
○ Aron English
○ Mike Forgey
○ Joseph Getty
○ Justin Maloney
○ Randy Solberg
Spilltesting
○ Thomas Dwyer
○ Alan Michaud
○ Will Loera
○ Joel Sauerwein
Brukerutdanning
Caitlin Sullivan
○ Robert Sillence
Design av håndbok
Dana Ludwig
Doug Startzel

Brukertesting
Tom Lorusso
Ray Kowalewski
Lokalisering
Clare Brodie
Jenni Gant
John Twomey
Ji Young Kim
Kyoung Ho Han
Rita Thiede
Bernard Morgan
Ciaran Boylan
David Foster
Gary Smith
Ian Walsh
Steve Belton
Tahlia Lin
Oppsettutvikling
● (gul) Robbie Booth
Sean Stroud
Testing av maskinvarekompatibilitet
Paul Gradwohl - Sjeftester
Konfigurasjonstesting
● (rød) Dan Hitchcock - Gruppeleder
Jeff Felker
Kevin Connolly
● (rød) Eric Johnson
● (gul) Yaqub Bandey
Scott Bell
Flerspillertesting
● (rød) TJ Duez - Gruppeleder
● (rød) Shawn Johnson - Gruppeleder
● (rød) Jason Wohlfeil
● (rød) Bret Fenton
Sxean Lee-David
Etterretning
○ Jason Mangold - Sjef
Nathan Edson
○ Tim Williams
○ Chris Green
○ David Green
○ Brandon Baker
○ Joe Ezell
○ Jeremy Morgan
Brad Lansford
Produktstøtte
Steve Kastner

Særlig takk til Relic: Patrick «Vegas» Connelly, Chris Hart, Myriam Joire, Todd Pearson.

Særlig takk til Microsoft: Scot Bayless, Danan Davis, Beth Featherstone, Karin French, Natalie French, Michelle Jacob, Lisa Krost, Doug Martin, Rick Mehler, Stuart Moulder, Andrew Silverman, Jonathan Sposato, Todd Squire, Todd Stevens, Eric Straub, Aaron Ueland, Tim Znamenacek, Jule Zuccotti.

● (rød) (VMC Consulting Corporation)
● (gul) (Siemens Business Services Inc)
○ (Volt)
● (grønn) (S&T Onsite)
● (blå) (Adia)



Technical Support Information

Argentina	(54) (11) 4316-4664	www.microsoft.com/latam/soporte/
Australia	13 20 58	http://support.microsoft.com
Brasil	(55) (11) 34446844	www.microsoft.com/brasil/atendimento
Österreich	+43 (01) 50222 22 55	www.microsoft.com/austria/support
Belgique	+32 - 2-513-2268	http://support.microsoft.com
België	02-5133274	http://support.microsoft.com
Belgium	02-5023432	http://support.microsoft.com
Caribe	1-877-672-3842	www.microsoft.com/latam/soporte/
Centroamérica	(506) 298-2020	www.microsoft.com/latam/soporte/
Chile	800-330-6000	www.microsoft.com/latam/soporte/
Colombia	(91) 524-0404 ó 9800-5-10595	www.microsoft.com/latam/soporte/
Danmark	+45 44 89 01 11	www.microsoft.com/danmark/support
Ecuador	(593) (2) 258 025	www.microsoft.com/latam/soporte/
Suomi/Finland	+358 (0) 9 525 502 500	www.microsoft.com/finland/support
France	(33) (0) 825 827 829-0-4488#	http://support.microsoft.com
Deutschland	+49 (0) 1805 / 67 22 55	http://support.microsoft.com microsoft@service.microsoft.de
Ελλάδα	(30) (10) 94 99 100	www.microsoft.com/hellas/support/
Ireland	(01) 706 5353	www.microsoft.com/ireland/support
Italia	(+39) 02-70-398-398	www.microsoft.com/italy/support
Luxembourg (EN)	+32 2-5023432	http://support.microsoft.com
Luxembourg (FR)	+32-2-513-2268	http://support.microsoft.com
Luxemburg	+32 2-5133274	http://support.microsoft.com
México	(52) (55) 267-2191	www.microsoft.com/latam/soporte/
Nederland	020-5001005	http://www.microsoft.nl/support
Netherlands	020-5001053	http://www.microsoft.nl/support
New Zealand	(64) (9) 357-5575	www.microsoft.com/nz/support
Norge	+47 22 02 25 50	www.microsoft.com/norge/support
Panamá	(800) 506-0001	www.microsoft.com/latam/soporte/
Perú	(51) (1) 215-5002	www.microsoft.com/latam/soporte/
Portugal	+351 214 409 280	http://www.microsoft.com/portugal/suporte
España	(902) 197 198	http://www.microsoft.com/spain/support
Sverige	+46 (0) 8-752 09 29	www.microsoft.com/sverige/support
Schweiz	0848 802 255	http://support.microsoft.com
Suisse	0848 800 255	http://support.microsoft.com
Svizzera	0848 801 255	http://support.microsoft.com
UK	(0870) 60 10 100	www.microsoft.com/uk/support
Uruguay	(598) (2) 916-4445	www.microsoft.com/latam/soporte/
Venezuela	(58)(212)276-0500	www.microsoft.com/latam/soporte/



Grunnleggende kommandoer

Dette avsnittet inneholder de grunnleggende tastkommandoene (de fleste har ingen knapper på skjermen). Hvis du vil se en fullstendig liste over kommandoer, kan du slå opp i dokumentet "IC Commands.rtf" i mappen Goodies som ligger i katalogen der du installerte *Impossible Creatures*. Du kan omdefinere hurtigtaster på skjermbildet Gameplay Options (Spillalternativer), som du åpner fra menyen OGame (Spill) mens du spiller.

Kamera (utsnitt)

Fokus på lab.. HOME-tasten

Zoom.. Musehjulet

Panorer.. Dra + musehjulet

Skift vinkel.. ALT+dra musen

Nullstill vinkel og zoom til standard .... TILBAKETAST

Velg enhet, objekt eller knapp................................. Venstreklikk

Avbryt ordre .... Høyreklikk

Velg alle enheter av samme type .... Dobbeltklikk en enhet

Med enhet(er) valgt

Flytt .... Høyreklikk ny plassering

Angrip .... Høyreklikk fiendtlig enhet eller struktur

Angrip-flytt (angrip alt på veien mot målet) .... Hold A-tasten, venstreklikk målet

Opprett gruppe.. CTRL+tastatur 0-9

Gjenopprett gruppe.. tastatur 0-9

Still ordrer i kø (utføres serielt)............................. SKIFT + utsted flere ordrer

Hopp over film .... ESC

Åpne Army Builder (Hærbygger) under spill............. F12

relic

Microsoft game studios